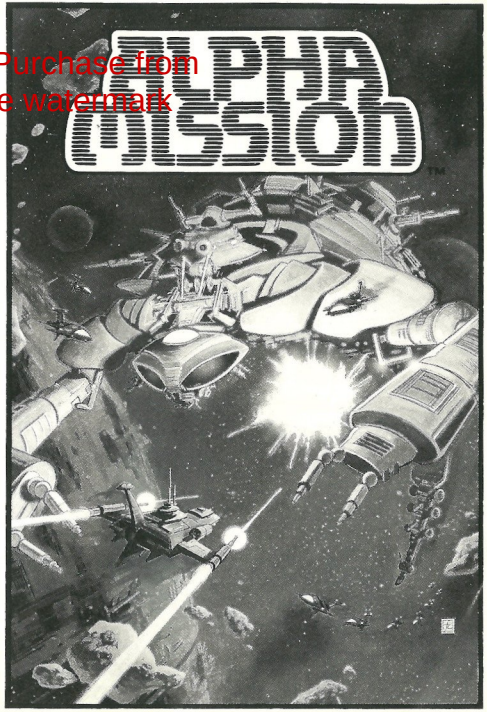
NES-AM-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL



SNK

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.

THIS GAME IS LICENCED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Thank you for selecting ALPHA MISSION from SNK for your Nintendo Entertainment System. For maximum enjoyment of your new game, please read this booklet carefully and save it for future reference.

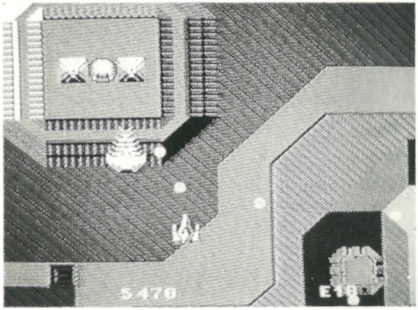
TABLE OF CONTENTS

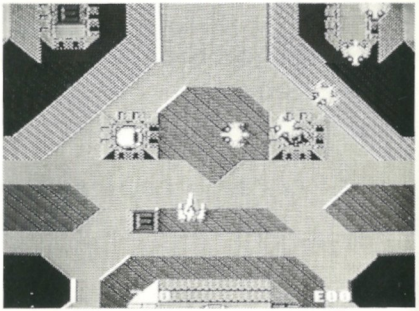
The Story 2
The Controller 3
SYD's Basic Power Maneuvers 4
SYD's Arsenal of Weapons 5
Other Items 7
Introduction of Enemies 8
Survival Strategy 10
Hints to Improve Your Skills 11

THE STORY

In the galaxy of Tetranova, a fierce war between seven stars has laid waste to their planets. Having destroyed each other's homes, the seven stars have formed an alliance to seek a new home, where they can rebuild and regain their strength to go to war once again. The planet they have chosen is Earth!

You must pilot the fighter ship SYD against the deadly fleet of the Seven Stars Alliance. The fate of Earth rests in your hands!



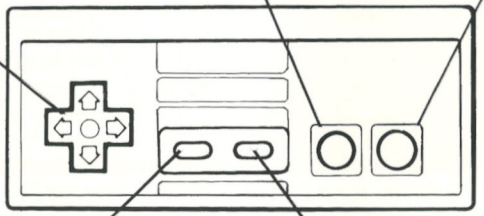


THE CONTROLLER

Control Pad:
Press up, down, left, and right to control flight of the fighter ship SYD.

B Button:
Press to fire lasers.

A Button:
Press to fire missiles.



Select Button:
Press for selection of weapons.

Start Button:
Press to start the game; or press while playing to interrupt game (pause), then press again to continue playing.

SYD's Basic Power Maneuvers

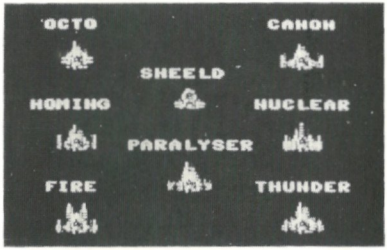
By picking up these marks, SYD obtains more power in its speed, laser, and missile. The power of each is increased by two steps.

Power becomes maximized when this mark appears. When you pick up this mark, your power level will remain the same for your next SYD if your current SYD is destroyed.

SYD's Arsenal of Weapons

During game play, when the Energy Mark is displayed at 8 or above, the player has acquired a stock of weapons. Press the Select button to enter the Weapon Selection Screen.

- Use the Control Pad to place SYD over the weapon you wish to select, then press the Select button to arm SYD.
- If you do not wish to be armed, move SYD to a black area of the screen, then press the Select button.
- Different weapons consume different amounts of energy. When the Energy Mark reads 0, SYD will be disarmed.



Octo:
Fires in 8 directions with the strongest of lasers; has a time limit.

Sheeld:
Creates a force field, which diminishes each time you are hit.

Canon:
Fires a powerful, wide-range laser; has a time limit.

Homing:
Fires guided missiles against ground targets; each missile fired decreases energy by 2.

Paralyser:
Stops smaller enemies by firing a sword-beam, so they can be destroyed by smashing; has a time limit.

Nuclear:
Fires missiles with nuclear warheads; each missile fired decreases energy by 4.

Fire:
Shoots fire to destroy enemies; has a time limit.

Thunder:
Shoots lightning to destroy all enemies on the screen; each shot decreases energy by 8.

Other Items

Many pyramid-shaped objects will appear, containing S, L, M, and other marks. Pick up these symbols to obtain the following items:

W — Warp (skip forward by 3 stages)

R — Warp (skip backward by 3 stages)

F — Pyramid opens for a limited time

K — Power down

E — Energy increases by 2 grades

Ǝ — Energy decreases by 4 grades

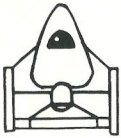
C — Out of energy and power down

Introduction of Enemies

Koros 114 (120 points): Scout plane flying on a set course.

845 (300 points): Divides into 3 missiles when hit.

Ammon 006 (200 points): Attacks by circling. Beware!



Novo 133 (300 points): Comes from behind and dives down at SYD.

Yakuuto 551 (120 points): Ambushes by missile.

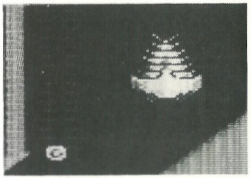
Folfu 545 (100 points): Winged fighter; not very strong.

Varis (200 points): Attacks in formation.

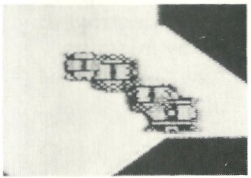
Tagami 633 (200 points): A spinning fighter. Hit it!

Metta 028 (50 points): Zig-zag fighter. Be careful!

Pyramid (50 points): Hides Energy/Power items.

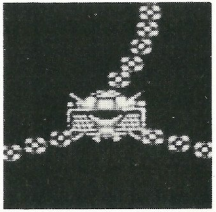


Montgande (600 points): Fires 3 shots at once; hard to destroy.

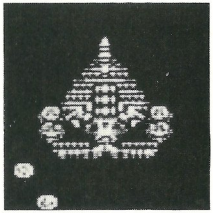


Obanon (600 points): Hit it on the head!

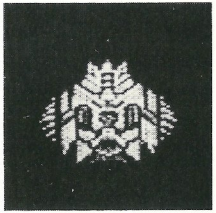
Survival Strategy



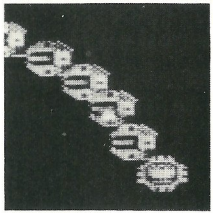
Hekaterian
(2,000 points):
Its center part is the weakest point. Make good use of your lasers.



Shariputra
(6,000 points):
This can only be damaged when it opens its arm, and only lasers can destroy it.



Hanomaszui
(4,000 points):
Its firing point is the weakest part. This can only be destroyed by missiles.



Bonbonera
(6,000 points):
Shoot for the head! Its movement is very quick, and only lasers can destroy it.

Hints to Improve Your Skills

Learn your Weapons
You have to know which weapons are effective or when to proceed without weapons, depending on where you are. Plan how to use your weapons. At first, use your weapons to learn.

Be aware of all enemies.
Find out their weak point. Challenge them by attacking without weapons. As your skills increase, you can conserve your weapons for later stages.

Study and review.
Don't play without thinking! Review how you have played. This is not the conventional shoot-'em-up game; use your brain and your memory to strategize!

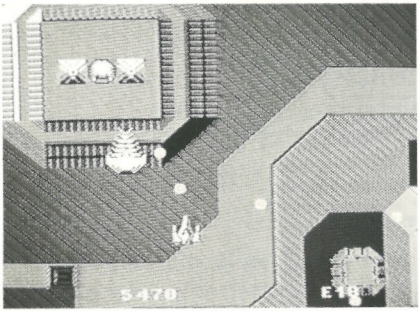
Nous vous remercions d'avoir choisi **ALPHA MISSION** de SNK pour votre système Nintendo. Pour profiter au maximum de votre nouveau jeu, veuillez lire attentivement cette brochure et la conserver afin de pouvor vous y référer ultérieurement.

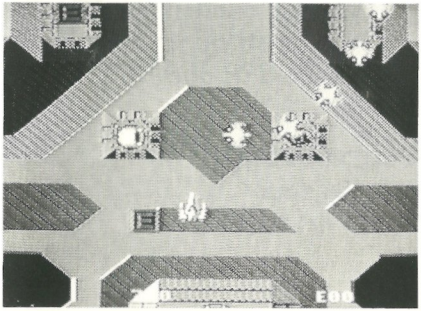
SOMMAIRE

L'histoire 13
Les Commandes 14
Les manœuvres de puissance de base de SYD 15
L'arsenal d'armes de SYD 16
Autres éléments 18
Présentation des ennemis 19
Stratégies de survie 21
Astuces pour améliorer vos résultats 22

L'HISTOIRE

Dans la galaxie de Tetranova, une guerre sans merci entre sept étoiles a complètement dévasté leurs planètes. Après avoir détruit leurs foyers respectifs, les sept étoiles ont constitué une alliance pour rechercher un nouveau foyer où elles puissent reconstruire et reprendre vigueur afin de pouvoir reprendre la guerre. La planète qu'elles ont choisie est la Terre !
Vous devez piloter le vaisseau de guerre SYD contre la flotte meurtrière de l'Alliance des Sept Etoiles. Le destin de la Terre est entre vos mains !



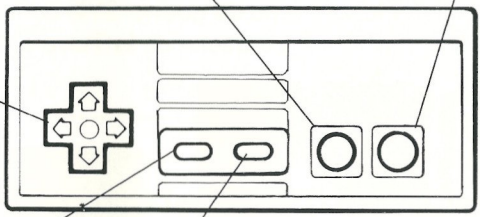


LES COMMANDES

Manette multi-directionnelle :
Appuyer vers le haut, bas, gauche, droite pour contrôler la flotte des vaisseaux de combat SYD.

Bouton B :
Appuyer pour déclencher les lasers.

Bouton A
Appuyer pour envoyer des missiles.



Bouton SELECT :
appuyer pour choisir les armes.

Bouton START :
appuyer pour démarrer le jeu ; appuyer pendant le jeu pour interrompre le jeu (pause) puis réappuyer de nouveau pour poursuivre.

MANŒUVRE DE PUISSANCE DE BASE DE SYD

S

L

M

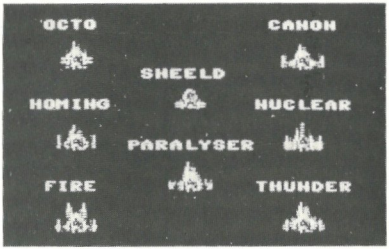
En prenant ces marques, SYD gagne plus de puissance dans sa vitesse, ses lasers et missiles. La puissance de chacun est augmentée de deux.

K

La puissance est au maximum quand cette marque apparaît. Quand vous reprenez cette marque, votre niveau de puissance reste le même pour votre prochain SYD si votre SYD courant a été détruit.

ARSENAL D'ARMES SYD

Durant le jeu, quand la Marque d'Energie est affichée sur 8 ou plus, le joueur a acquis un stock d'armes. Appuyer sur le bouton SELECT pour entrer dans l'écran de Sélection d'Armes.



- Utiliser la manette multidirectionnelle pour placer SYD sur l'arme que vous voulez sélectionner, puis appuyez sur le bouton SELECT pour armer SYD.
- Si vous ne voulez pas être armé, déplacez SYD vers une zone noire de l'écran, puis appuyer sur le bouton SELECT.
- Les différentes armes consomment différentes quantités d'énergie. Quand la Marque d'Energie est sur 0, SYD est désarmé.

Octo :
Tire dans 8 directions avec le plus puissant des lasers ; a une limite de temps.

Sheeld :
Créé un champ de force qui diminue chaque fois que vous êtes frappé.

Canon :
Déclenche un laser puissant, à grande portée ; a une limite de temps.

Homing :
Lance des missiles guidés contre des cibles au sol ; chaque missile à envoyer divise l'énergie en deux.

Paralyseur :
Arrête les plus petits ennemis en envoyant un faisceau-épée, on peut donc les détruire en leur envoyant un coup ; a une limite de temps.

Nucléaire :
Envoi des missiles qui ont des têtes nucléaires ; chaque missile envoyé diminue l'énergie de quatre.

Feu :
Envoie du feu pour détruire les ennemis ; a une limite de temps.

Tonnerre :
Envoie du tonnerre pour détruire tous les ennemis qui sont à l'écran ; chaque coup diminue l'énergie de huit.

AUTRES ELEMENTS

De nombreux objets sous forme pyramidale apparaîtront, contenant les marques S, L, M, et d'autres. Reprendre ces symboles pour obtenir les éléments suivants :

W — Saut (saut vers l'avant de trois étages)

R — Saut (saut vers l'arrière de trois étages)

F — La pyramide s'ouvre pour une durée limitée

K — Puissance à 0

E — Augmente l'énergie de deux degrés

Ǝ — Diminue l'énergie de quatre dégrés

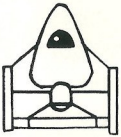
C — Plus d'énergie. Puissance à 0

PRESENTATION DES ENNEMIS

Koros 114 (120 points) :
Soucoupe volante volant sur un trajet déterminé.

845 (300 points) :
Se divise en trois missiles quand il est touché.

Ammon 006 (200 points) :
Attaque en faisant des cercles. Attention !



Novo 133 (300 points) :
Vient de derrière et plonge sur SYD.

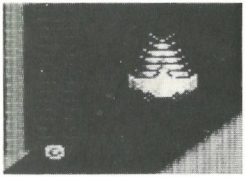
Yakuuto 551 (120 points) :
Se met en embuscade près des missiles.

Folfu 545 (100 points) :
Avion de combat à ailes : il n'est pas très fort.

Varis (200 points) :
Attaque en formation.

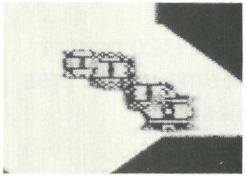
Pyramide (50 points) :
cache des éléments
Energie/Puissance.

Tagami 633 (200 points):
Un avion de combat qui
se déplace en spirale.
Touchez-le !



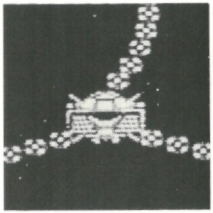
Montgande
(600 points) :
tire trois coups
à la fois :
difficile à
détruire.

Metta 028 (50 points) :
Combattant se déplaçant
en zig-zag. Attention !



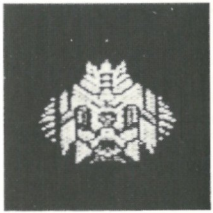
Obanon
(600 points) :
le toucher à la
tête !

STRATEGIE DE SURVIE

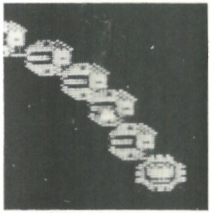


Hekaterian
(2.000 points)
sa partie centrale est la partie la plus faible. Bien utiliser vos lasers.

Shariputra
(6.000 points) :
il ne peut être endommagé que quand il ouvre son bras, et seuls les lasers peuvent le détruire.



Hanomaszui
(4.000 points) :
son point de feu est la partie la plus faible. Il ne peut être détruit que par des missiles.



Bonbonera
(6.000 points) :
viser la tête ! Il se déplace très rapidement, et seuls les lasers peuvent le détruire.

ASTUCES POUR AMELIORER VOS PERFORMANCES

Apprenez à connaître vos armes.
Vous devez savoir quelles sont les armes qui sont efficaces, et quand s'abstenir de les utiliser selon l'endroit où vous êtes. Prévoir votre façon d'utiliser les armes. En premier lieu utiliser vos armes pour faire votre apprentissage.

Connaissez tous vos ennemis.
Trouver leurs points faibles. Mettez-les au défi en les attaquant sans armes. Au fur et à mesure que vous vous améliorerez, vous pourrez conserver vos armes pour des stades ultérieurs.

Etudiez et révisez
Ne jouez pas sans réfléchir ! Etudiez comment vous avez joué. Ceci n'est pas un jeu classique ou il faut tirer sur tout le monde ; utilisez votre cerveau et votre mémoire pour construire une stratégie.

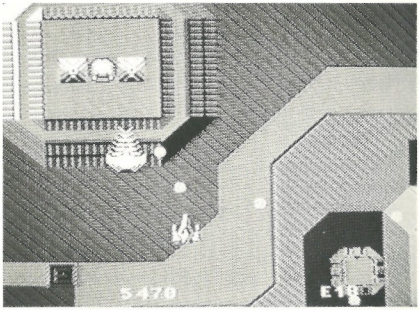
Fijn dat je de spelcassette **ALPHA MISSION** van **SNK** voor het Nintendo Entertainment System hebt gekozen. Lees, voor het beste gebruik van je nieuwe spel, deze gebruiksaanwijzing aandachtig door en bewaar hem om later nog eens iets op te kunnen zoeken.

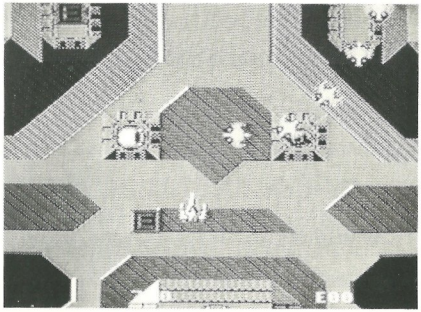
INHOUD

Het Verhaal 24
De Controller 25
SYD's normale Power-ups 26
SYD's wapens 27
Andere voorwerpen 29
De vijanden 30
Hoe win je 32
Verbeter je vaardigheden 33

HET VERHAAL

In het Tetranova melkwegstelsel heeft tussen zeven planeten een grote oorlog gewoed. Deze oorlog heeft alle planeten verwoest. Nadat dit gebeurd was, hebben de vijanden een verbond gesloten en zijn ze nu op zoek naar een nieuwe planeet om te wonen. Ze hebben de aarde gekozen als nieuwe planeet en willen zich daar voorbereiden op een nieuwe oorlog ! Jij bent de piloot van het vliegtuig SYD en vecht tegen de vijandelijke vloot van het Zeven-Planeten-Verbond. Het lot van de aarde ligt in jouw handen.



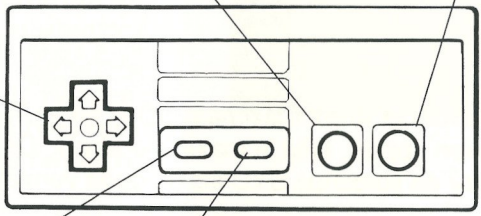


DE CONTROLLER

Vierpuntsdruktoets
Bestruurt SYD naar links, rechts, omhoog en omlaag.

B-knop
Schiet lasers.

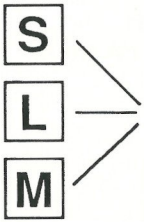
A-knop
Schiet raketten.



SELECT-toets
Kiest de wapens.

START-toets
Druk hierop om het spel te starten. Tijdens het spel is dit de pauzetoets. Druk erop en het spel stopt, druk er nog een keer op en het spel gaat verder.

SYD'S NORMALE POWER-UPS



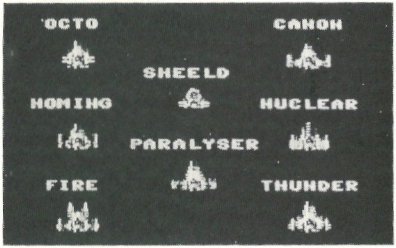
Door deze op te pakken krijgt SYD 2 keer zoveel kracht voor zijn Snelheid (S), Laser (L) en Raketten (M).

De Kracht wordt maximaal als dit teken verschijnt. Als je dit teken oppakt, krijg je maximale kracht. Dit blijft ook bewaard voor de volgende SYD als de oude vernietigd wordt.

SYD'S WAPENS

Als tijdens het spelen het energie-niveau boven de 8 komt, heeft SYD bepaalde wapens in voorraad. Druk op Select om het Wapen-Keuze-Scherm op te roepen.

- Gebruik de vierpuntsdruktoets om SYD op het wapen te zetten dat je wilt gebruiken. Druk dan weer op Select.
- Als je SYD niet wilt bewapenen, zet hem dan op een zwart stuk en druk dan op Select.
- De verschillende soorten wapens gebruiken verschillende hoeveelheden energie. Als het energie-niveau nul is, wordt SYD ontwapend.



Octo :
Schiet met de sterkste laser in 8 verschillende richtingen ; heeft een tijds-limiet.

Sheeld (Schild) :
Maakt een Krachtschild, die je verwondingen vermindert als je geraakt wordt.

Canon (Kanon) :
Schiet met een sterke, brede laserstraal. Werkt tijdelijk.

Homing (Zoeker) :
Schiet gestuurde raketten naar grond-doelen. Per raket gaan er 2 energie-punten af.

Paralizer (Verlammer):
Stopt kleine vijanden met een verlammings-straal, zodat je ze kunt rammen. Heeft een tijdslimiet.

Nuclear (Kernkop) :
Schiet raketten met een atoomkop. Per raket gaan er 4 energie-punten af.

Fire (Vuur) :
Schiet vuur naar de vijand. Heeft tijdslimiet.

Thunder (Donder) :
Vernietigt met een flits alle vijanden op het scherm. Per schot een verlies van 8 ernegie-punten.

ANDEREN VOORWERPEN

Onderweg kom je pyramide-vormige obstakels tegen, hierin zitten de symbolen S, L, M en andere symbolen. Pak ze en je krijgt het volgende :

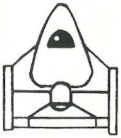
W	Sprong (ga 3 velden verder)
R	Sprong (ga 3 velden terug)
F	Pyramides gaan een korte tijd open
ꓘ	Alle kracht weg
E	2 extra energie-punten
Ǝ	Verlies 4 energie-punten
C	Energie wordt 0 en alle kracht weg

DE VIJANDEN

Koros 114 (120 punten) :
Verkenningsvliegtuig met een vaste koers.

845 (300 punten) :
Verandert in drie raketten als je hem raakt.

Ammon 006 (200 punten) :
Valt aan in crikels !
Pas op !



Novo 133 (300 punten) :
Valt aan in de rug en duikt op SYD.

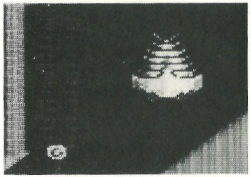
Yakuuto 551 (120 punten) :
Valt aan met raketten.

Folfu 545 (100 punten) :
Gevleugelde strijder ; niet zo sterk.

Varis (200 punten) :
Valt aan in formatie.

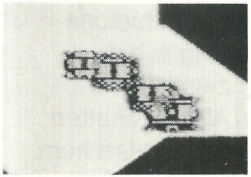
Pyramid (50 punten) :
Verbergt Energie/kracht-voorwerpen.

Tagami 633 (200 punten):
Een vliegende vechter.
Schiet hem neer !

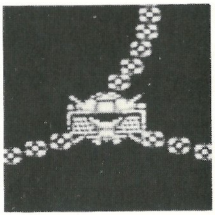


Montagande
(600 punten) :
Schiet 3 raket-ten tegelijk.
Moeilijk te vernietigen.

Metta 028 (50 punten) :
Zig-zag vechter. Pas op !

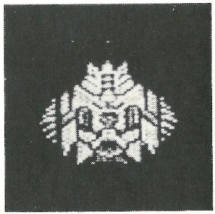


Obanon
(600 punten) :
Raak hem op het hoofd !

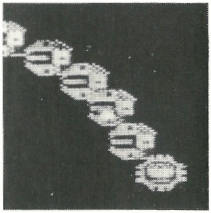


Hekaterian
(2.000 punten)
Het midden is het zwakste punt. Gebruik je lasers !

Shariputra
(6.000 punten) :
Deze kan alleen vernietigd worden als je schiet als de armen open zijn. Alleen lasers vernietigen hem.



Hanomaszui
(4.000 punten) :
Zijn schietopening is het zwakste punt. Alleen raketten verwonden hem.



Bonbonera
(6.000 punten) :
Schiet op het hoofd ! Hij beweegt erg snel en wordt alleen verwond door lasers.

VERBETER JE VAARDIGHEDEN

Ken je wapens.
Je moet weten welke wapens het effectiefst zijn en wanneer je geen wapens nodig hebt, afhankelijk van waar je bent. Denk goed na over het gebruik van je wapens. Gebruik je wapens om te leren.

Pas op voor alle vijanden.
Zoek de zwakke plekken. Daag ze uit door aan te vallen zonder wapens. Als je steeds beter wordt kun je je wapens sparen voor andere gevechten.

Leer en denk na.
Speel niet zonder na te denken ! Kijk terug hoe je gespeeld hebt. Dit is niet zomaar een schietspelletje ; gebruik je hersens en je geheugen om te winnen !

SNK CORPORATION
SNK BLDG. 18-12, TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
TELEPHONE : (06)338-7007 FAX : (06)338-7150 TELEX : 5236785 SNKCO J

PRINTED IN JAPAN